

Chroniques de la monstrosité, florilège d'images déviantes, brutales à l'extrême, presque tragicomiques : les possédés / mutilés d'Evil Dead, personnages en pleine perte d'eux-mêmes.



Monstre surgi de chacun, métamorphose quasi-schizophrénique : Ash (Bruce Campbell), attaqué par sa propre main, même après qu'il l'ait coupée, dans Evil Dead 2 (à gauche) ; Ash et son double maléfique qui prend finalement le visage du mal dans Evil Dead 3 (les deux photos au centre) ; Peyton Westlake (Liam Neeson), un homme défiguré qui perd son identité et devient justicier de l'ombre, sans visage et sans pitié dans Darkman (à droite).

Avant d'être sacré, un monstre révolue, et ne fascine qu'une toute petite partie de ceux qui posent les yeux sur lui. Au commencement, Sam Raimi et son art étaient comme les **Freaks** de Tod Browning : dégénérés et prônant le droit à la différence. Des bêtes de cirque filmique qui sous une difformité spectaculaire, cachaient une énergie créatrice monomaniaque. Ce bon Samuel Marshall, qui depuis l'adolescence tournait à répétition dans son Michigan natal des courts-métrages en super 8, jusqu'à passer à l'acte du long «professionnel» dès l'âge de 22 ans, n'avait pas le physique ingrat du «nerd» boutonneux caméra vissée à la main, mais la fièvre du dangereux passionné le possédait bel et bien. Pas le temps de draguer les filles ! Raimi et sa bande de potes (au lycée, l'acteur Bruce Campbell et, plus tard, le producteur Robert Tapert) faisaient du cinéma leur principal sujet de préoccupation. Et il ne serait pas étonnant que ces fêlés aient ici et là suscité d'énergiques rejets, autant par l'aspect hermétique de leur inébranlable avidité (les gens «normaux» craignent toujours de se lier à quelqu'un qui s'investit trop, vous ne croyez pas ?) que par les débordements formels de leurs pellicules, entre absurde et trash (d'abord d'inspiration cinéma muet). Films de *freaks*, avec des *freaks* ? De fait, la monstrosité dans ce qu'elle a de plus drôle mais aussi de tragique restera au cœur de l'œuvre du réalisateur. Et comme la chose hideuse qu'on dévoile à un public normé et normatif, le coup d'éclat **Evil Dead** passera du qualificatif *horrible* à celui de culte (entre temps, les marginaux qui l'adulaient dès 1981 sont devenus experts aux yeux des marchands de soupe). Effrayer par l'aspect, déranger par la brutalité dérisoire restait sans aucun doute le meilleur moyen de rassurer les foules (et les investisseurs), une fois révélée l'intention de ne faire de *mal* à personne. Sauf aux héros de ces frasques visuelles, acteurs d'une métamorphose allant jusqu'au cadre extratextuel.

MONSTRES DE FOIRE

Le premier pavé dans la mare de sang est fondateur. Raimi ouvre le bal de sa filmographie par un déferlement supersonique d'images gore axées sur la dégradation du Beau ou de

l'acceptable. **Evil Dead** n'invente rien d'un point de vue purement scénaristique mais il force de manière inédite le trait de la représentation démoniaque, complètement désacralisée par rapport à un **Exorciste** pourtant agnostique (à l'époque seulement, parce que Friedkin a récemment révisé sa position). Narration mouvementée d'intrusions maléfiques dans une cabane au fond des bois où cinq jeunes citadins sont venus passer le week-end, **Evil Dead** surjoue avec le principe de possession et malmène ses protagonistes jusqu'à l'écœurement des corps : habités par les esprits frappeurs qu'ils ont réveillés en lisant à voix haute les incantations du Livre des Morts, tous finiront par dépérir tragicomiquement. D'abord personnages transfigurés, ils passent au statut de *mutilés* : l'une dévore sa main et se fait déborder à la hache, une autre est décapitée à coups de pelle, une autre encore tronçonnée par le seul rescapé de la bande, Ash (Bruce Campbell). Plus le métrage avance, plus les possédés perdent des parties d'eux-mêmes. Raimi sait que ce qui nous terrifie, c'est la perte de notre humanité dans son apparence fondamentale. Disparition de ce qui nous permet d'exister normalement aux yeux des autres, disparité spontanément créée face au commun des mortels. Les héros sont torturés, les difformités accentuées. Jusqu'à devenir littéralement tentaculaires : cf Otto Octavius (Alfred Molina) contrôlé par ses bras mécaniques après une expérience scientifique qui tourne mal dans **Spider-Man 2**. C'est par le regard des autres que l'on devient monstre : défiguré et laissé pour mort par des mafieux, le scientifique Payton Westlake (Liam Neeson) réapparaît en **Darkman**, un justicier qui se cache autant qu'il traque les criminels. Son vrai visage est celui de l'horreur et de la peur. Peter Parker (Tobey Maguire) est, lui, considéré comme un *freak* par ses camarades de classe lorsqu'il envoie valdinguer Flash Thompson le jour même de sa transformation en **Spider-Man**. Mutation de l'anti-héros en *créature* héroïque : Ash se greffe une tronçonneuse à la place de la main droite dans **Evil Dead 2** et **3**, Peyton Westlake passe du côté obscur, l'organisme de Parker vire arachnide. Perception à travers le prisme de «l'anomalie dérangeante» ; c'est en définitive par le regard que s'amorce la métamorphose tragique : «regardez ses yeux» lance Shelly (Sarah York) à ses amis lorsqu'elle s'attarde sur les traits désormais hideux de Cheryl

(Ellen Sandweiss), enfermée à la cave (**Evil Dead**). Regards inquiets sur ce qu'on ne comprend ou ne distingue pas : toute la bande s'était auparavant penchée vers l'intérieur de la cave, une fois la trappe ouverte. Même sensation d'être observé par une foule d'yeux normatifs et incrédules dans **Spider-Man 2** : vue subjective de notre héros tombé dans les pommes et surplombé par les passagers du métro qu'il vient de sauver. La scrutation établit la différence et la situation critique. D'où, certainement, la fascination récurrente du réalisateur pour les très gros plans sur les yeux de ses interprètes : déjà, quand Ashley offrait à sa fiancée Linda (Betsy Baker) un précieux pendentif, tout tenait à un échange de regards (**Evil Dead**). L'exercice de style «Raimiesque» qui consacre le mieux ce focus : le sous-estimé **Mort ou Vif**, hommage aux westerns de Sergio Leone, à la fois parodique et régénérateur, avec ses affrontements via des ceillades assassines avant que ne parle la poudre. La magie est dans l'œil de celui qui regarde («oh tu as les yeux bleus ?» s'étonne Mary-Jane Watson – Kirsten Dunst – lorsqu'elle voit Peter pour la première fois sans ses lunettes), l'horreur, encore plus. Dans **Intuitions**, l'extralucide Annie Wilson (Cate Blanchett) a des *visions*. Elle entrevoit la mort à venir de la frivole Jessica King (Katie Holmes). Pour cette raison, certains membres de sa communauté la prennent pour une sorcière ; le spectateur, lui, épouse son point de vue prémonitoire. L'œil reflète la monstrosité, la violence, l'acharnement destructeur : c'est une explosion qui se projette sur la rétine de Spider-Man, en écho à celle qui illuminait la pupille du Darkman. L'œil demeure témoin du mal contre lequel la violence se retourne : le despote John Herod (Gene Hackman) mourra d'une balle dans l'orbite droite (**Mort ou Vif**). Quand la chair trinque, brûle, se liquéfie ou se déforme, le corps cesse d'être un espace de confiance : la star du base-ball Billy Chapel – Kevin Costner – joue un match crucial alors qu'elle souffre d'une insurmontable douleur au bras dans **Pour l'amour du jeu** ; Peter Parker projette sa toile par mégarde sur le plateau-repas d'un camarade de lycée. Les démons intérieurs ajoutent à l'effroyable : la douleur devient folie absurde (Ash en tant que héros grotesque de toute la trilogie **Evil Dead**) ou meurtrière (la colère enfouie décuple les forces de Peyton Westlake, tout comme celles du Bouffon Vert dans **Spider-Man**).

Monstre surgi des entrailles et parfois bien réel (dans **Evil Dead**, une créature commence à s'extirper du cadavre de Scott), monstre, aussi, venu de l'intérieur de chacun : Ash matérialise son double maléfique dans **Evil Dead 3 – L'Armée des ténèbres**. Nous sommes notre pire ennemi ; la monstrosité procède d'un déchirement schizophrénique (le Bouffon Vert en est la parfaite incarnation). Dégénérescence des êtres, mutation de l'œuvre de Raimi en conséquence : après la chair monstrueuse, l'esprit aussi se corrompt, quand il ne se décompose pas. Un honnête marchand de nourriture pour animaux se révèle prêt à toutes les exactions meurtrières pour un butin de 4 millions de dollars trouvé dans la carcasse d'un avion (**Un Plan simple**), le lanceur Billy Chapel se retrouve psychologiquement démuné (**Pour l'amour du jeu**), un simple d'esprit qui a été victime d'abus sexuels pendant son enfance perd la raison et commet l'irréparable (**Intuitions**). Plus Raimi filme, plus il s'éloigne du traumatisme graphique et *en continu* du corps meurtri pour n'en conserver que le choc ultime et frontal : balles en pleine tête (**Mort ou Vif**, **Un Plan Simple**), ravages des corbeaux sur le cadavre d'un pilote d'avion (**Un Plan simple**), père incestueux qu'on immole par le feu (**Intuitions**), violence des combats au corps à corps (Spider-Man mis à mal par le Bouffon Vert dans la scène de fin somme toute assez sanglante du premier volet des aventures du tisseur)... Des bobines sanglantes de la période azimutée, dont l'illustration littérale reste le projecteur cinématographique dégoulinant d'hémoglobine face à un Bruce Campbell au bout du rouleau dans **Evil Dead**, ne restent que des morceaux purs de brutalité détournée ou dévoilée de plein fouet, brièvement mais toujours avec brio. Raimi choisit ses moments cinglés au milieu d'un cadre apaisé ainsi contaminé par le chaos imagé. Le grand Sam ne déteste pas le calme ; simplement, il ne l'aime pas sans la tempête.

LES RISQUES DU MÉTIER

Entré il y a maintenant plus d'une demi-décennie dans une période de relatif classicisme avec **Un Plan simple**, Sam Raimi n'en est pas sorti depuis, sans pour autant abandonner le filmage

Filage endiablé, déflagration des cadrages :

Un «plan qui tue» où Ash vide son arme sur le démon de la cave (*Evil Dead 2*, à gauche).

Courses-poursuites cartoonnesques et explosives : Mort sur le gril (au centre) et Darkman (à droite).



Effets pyrotechniques bien sentis. La caméra de Raimi met le feu aux poudres : Ellen la cow-girl (Sharon Stone) refait surface au milieu des flammes (Mort ou Vif, à gauche), Spider-Man (Tobey Maguire) virevolte au cœur d'un incendie pour déjouer les pièges du Bouffon Vert (à droite). Au centre : la nature hostile, onirique en surface, abrite la mort et la sauvagerie (Intuitions).

inventif et virevoltant qu'il avait imposé avec les **Evil Dead**. Caméra chahutée mais toujours maîtrisée, angles tordus mais jamais inregardables : le style logique d'un réalisateur sous influence du cinéma muet (et des **Trois Stooges**) qui voulut, pour commencer, frapper plus fort – sans trop y croire quand même – que le **Halloween** de Carpenter. Le résultat final s'avère trop éloigné des effets du film de Big John pour qu'on en juge avec véricité (les deux son très bons, débrouillez-vous avec ça pour les départager !). Une chose est sûre, **Evil Dead** et ses suites endiablées posent la première pierre d'un édifice vertigineux que le réalisateur construit sans assurer ses arrières. Film après film, Raimi prend de la hauteur ; il a commencé très haut question mise en scène mais la suite se déroule sans filet ! Sa caméra survole, zigzague, fuse (tel cet œil exorbité filant à toute vitesse dans la tronche d'un des protagonistes d'**Evil Dead 2**) et il expérimente comme un furieux, inventant au passage une, sinon plusieurs techniques. En particulier le procédé de «shaky camera» dans **Evil Dead** (l'engin est fixé sur une longue planche en bois), qui lui permet d'être perpétuellement en mouvement pendant des plans normalement réalisés à la steadycam (survol de l'étang au ras de l'eau). Raimi ne cherche pas le confort. Filmer, c'est se mettre en danger, physiquement et formellement : pour un plan de Campbell à l'envers, il choisit de tourner pendu au plafond la tête en bas, la caméra à bout de bras. Et pour la séquence ultime de son premier chef-d'œuvre, il enfourche sa moto caméra à l'épaule et traverse à toute allure la forêt et la cabane ! Même expérimentation dans les suites, même malmenage de l'image à l'aide de procédés fantaisistes, répertoriés avec sérieux dans quelque livret DVD : la «Ram-O-Cam» (ou comment faire traverser la caméra d'un pare-brise à l'autre d'une voiture) et la «Sam-O-Cam» (un immense bras qui permet de projeter et de suivre Bruce Campbell à grande vitesse). Parfois non-sensique à l'extrême, le sens visuel de Raimi se veut risqué, presque affolant pour les producteurs (rappelons que pour **Spider-Man**, il a fait numériser des pans entiers de New-York afin de mettre en scène l'impossible). Risque du mouvement côté cadrages, risque des situations côté tournage, risques du traité côté valeurs héroïques. Les plans tortueux et torturés déteignent sur la mobilité des personnages. **Evil Dead 2**, **Darkman** et **Spider-Man 2** insistent sur la

chute des corps (encore un héritage du muet) : Ash s'écrasant lamentablement dans une flaque de boue au pied d'un arbre après avoir été violemment projeté du chalet, Peyton Westlake (ou plutôt ce qu'il en reste) effectuant un vol plané dans l'océan après l'explosion de son laboratoire, Spider-Man / Parker se vautrant dans une flaque d'eau à proximité d'une poubelle lorsque ses pouvoirs s'affaiblissent. La chute représente par essence un déclin (**Spider-Man 2** en est truffé). Ce déclin précède cependant une renaissance, bonne ou mauvaise mais effective : l'eau, flaque ou océan, agit comme un élément amniotique d'où nos personnages ressortent héroïques ou maléfiques, voire les deux à la fois. Réalisation funambule, concepts acrobatiques très casse-gueule entre les mains d'un autre cinéaste. Après les corps, Raimi projette aussi l'espace à sa guise : New-York s'adapte aux déambulations du monte en l'air. Délire rythmique et dimensionnel imprimé aux lieux : les **Evil Dead**, **Mort sur le gril** et **Mort ou Vif** ont l'apparence de *cartoons* live hallucinés, où des personnages-*coyotes* (dont l'aboutissement grotesque serait le Bouffon Vert) poursuivent sans cesse un héros-*bip bip*. Rythme métronomique avant la frénésie, une constante formelle chez Raimi : quand les héros d'**Evil Dead** arrivent devant le chalet, un panneau de bois se balance et tape contre la paroi ; le bruit est régulier, angoissant, annonciateur du mal. Lorsque l'horloge sonne, les démons se déchaînent. Images retournées, reflets liquides, plans qui chavirent. Tout va de travers, tout s'altère. Perception occultée, nous entrons dans un autre espace-temps : le chalet paraissait peu spacieux, il se révèle étonnamment grand, presque un dédale de pièces en enfilade. Le déclin de l'horloge distord aussi la réalité des duels dans **Mort ou Vif** : la cloche retentit, le glas sonne pour les adversaires de John Herod. Le cadre penche, se désaxe. Qui l'emportera dans la balance du bien et du mal ? Petit précis de mécanique meurtrière ; le temps est une détente qui se presse. Tic-tac fatal : un pivot-balancier déclenche la flamme du briquet qui fera tout exploser dans **Darkman**. Raimi aime concrètement jouer avec le feu (illustration au pied de la lettre : les incendies sont légion dans les **Spider-Man**), il va finir par le faire d'un point de vue idéologique : pied de nez aux 200 millions (?) de dollars qu'on lui offre pour un rêve de gosse, il s'amuse avec l'argent dans **Spider-Man 2**, les pièces

de monnaie devenant *tout simplement* des projectiles que le super-héros masqué balance contre Octopus dans la banque. L'argent est le nerf de la guerre, à l'intérieur comme à l'extérieur des studios. Raimi a une *conscience*. Il filme peut-être sans parti pris politique, mais pas sans esprit populaire ni social. On lui confie les rênes d'une bluette sentimentale scénarisée par un *script-writer* qui pourrait rédiger des papiers pour *Elle* ou *Cosmopolitan*, il l'élève au rang d'honnête comédie romantique et sportive impeccablement cinémascopée, fustigeant au passage pendant deux heures les caprices d'enfant gâté de Billy Chapel, un gros con de champion qui pense que tout lui est dû. Bien que **Pour l'amour du jeu** fasse fi de toute personnalité derrière la caméra, une séquence ne trompe effectivement pas : quand le dépanneur arrive pour remorquer la voiture de Jane (scène de rencontre entre les deux tourtereaux), il sert la main au joueur qui s'empresse de l'essuyer. Raimi n'adhère pas ; il se montre assez sec et fuyant pour le coup. L'empathie pour le dépanneur l'emporte. Le grand Sam est et restera toujours, quel que soit le budget, un réalisateur populaire. Pas prolétarien à la manière d'un McTiernan mais humble, et loin de toute apologie de l'enluminure. Un cinéaste qui n'oublie pas ce qu'est l'homme de la rue. En attestent **Un Plan simple**, **Intuitions** et les **Spider-Man**. Les deux premiers nous confrontent aux milieux rustres et pourtant incontournables de l'Amérique profonde. Le réalisateur s'intéresse alors davantage aux relations entre membres de communautés rurales, qu'aux intrigues elles-mêmes. Surtout dans **Intuitions**, où le postulat fantastique et l'identité du tueur de Jessica King n'agissent que comme dynamiseurs d'audience ; des ficelles de thriller destinées à maintenir en captivité hypnotique le spectateur lambda que les peintures de caractères n'intéressent pas. **Un Plan simple** et **Intuitions**, donc, portraits de communautés *a priori* soudées, que la cupidité et l'obscurantisme vont finir par séparer. Obscurantisme cher aux régions reculées, loin de toute réalité sociale américaine, loin de toute modernité des besoins ? Pas si sûr. À la campagne, le chômage aussi reste le principal fléau. Dégâts collatéraux d'une économie ultra-libérale qui oblige ses fermiers à mettre la clé sous la porte (**Un Plan simple**), et une veuve à jouer les voyantes / assistantes sociales (**Intuitions**). Les *losers* ne font pas qu'arpenter les rues, ils peuplent aussi le

terroir. D'ailleurs, les lieux rustiques et retirés sont chez Raimi le théâtre de l'horreur la plus insurmontable : comme Tobe Hooper avant lui avec **Massacre à la Tronçonneuse** et Wes Craven avec **La Colline à des yeux** (deux monuments de terreur «bouseuse»), la nature instille un retour à la sauvagerie. Un étang et la cabane perdue au fond des bois (désormais archétype de tout film d'horreur un tant soit peu «rural») dans **Evil Dead**, la forêt enneigée dans **Un Plan simple**, les marécages dans **Intuitions** : tous sont le décor d'une peur primale, le champ d'investigation d'une confrontation au mal absolu. Les arbres violent, violentent l'individu (**Evil Dead** dans l'une de ses scènes les plus traumatisantes), ou cachent des cadavres dont la ville ne voudrait pas. La ville et ses lumières, alternative salvatrice pourrait-on croire. Raimi porte le coup de grâce : ceux qui la construisent sont corrompus ; un projet immobilier devient projet de mort violente (**Darkman**). New-York brille sauf par sa politesse (**Pour l'amour du jeu**), et quand elle se montre d'un cosmopolitisme où tout un chacun peut réussir (**Spider-Man 2** et ses minorités triomphantes ou affairistes : le patron de la pizzeria, le logeur de Parker...), elle n'en est que plus nébuleuse, agitée, criminalisée. Il y a de la noirceur dans ce monde et Raimi, comme tout un chacun, en a viscéralement peur.

HANTISES

Comme chez tout grand réalisateur, la filmographie raimiesque est traversée d'obsessions majeures. Le plus fort des thèmes dramatiques chers au cinéaste : la perte de l'être aimé. Résurgences de douleurs inextinguibles, de tragédies familiales, de disparitions : parent, enfant ou élu(e) du cœur, l'un d'entre eux finit toujours par disparaître prématurément. Tous les films du réalisateur portent le deuil («*instruis-le en matière de deuil et de douleur*» lance le Bouffon Vert à son alter-ego Norman Osborn en guise de conseil pour terrasser Parker). Et plus l'auteur vieillit, plus il l'expose avec une juste gravité. Dramatisation un peu brute au début : Ash abat par dépit sa petite amie possédée et l'enterre (**Evil Dead 1** et **2**). Mais profondeur émotionnelle dans ses pellicules plus tardives : voir le cas des veuves Julie Hastings